

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Siti A'yun Afroh** ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Surabaya, 29 Februari 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



DR. H. Nur Hamim, M.Ag

NIP. 196203121991031002

Ketua

Drs. H. Munawir, M. Ag

NIP. 196508011992031005

Sekretaris

Zudan Rosyidi, S.S, MA

NIP. 198103232009121004

Penguji I

Irfan Tamwif, M. Ag

NIP. 197001022005011005

Penguji II

Drs. Nadlir, M. Pd.I

NIP. 196807221996031002

PERNYATAAN KEASLIAAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti A'yun Afroh

NIM : D37208001

Jurusan/Program Studi Fakultas : PGMI/Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 28 Februari 2012
Yang Membuat Pernyataan
Tanda Tangan

Siti A'yun Afroh

ABSTRAK

Oleh : SitiA'yunAfroh
NIM : D37208001
Pembimbing : M. BahriMusthofa, M.Pd.I
JudulSkripsi : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI
MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE
PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIAH GELURAN
SIDOARJO

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Metode *Role Playing*.

Berdasarkan dari hasil observasi awal bahwa mata pelajaran IPS di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo masih belum bisa mencapai hasil belajar yang maksimal sehingga nilai hasil belajarnya masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya metode dan variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, maka dengan dilaksanakannya metode *Role Playing* melalui penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi jual beli pada siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil belajar siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*; (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS pada materi jual beli dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan penerapan metode *Role Playing*; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III MI pada mata pelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, lembar pengamatan dalam kelompok, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa melalui metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dengan diketahui bahwa pada siklus I nilai rata-rata kelas cukup baik dengan angka 70,6 dan prosentase kelulusannya mencapai 66,6%, besarnya prosentase ini sudah dikatakan baik tetapi perlu diadakan review ulang, agar memperoleh data yang maksimal, kita ketahui standar prestasi belajar seperti yang dijelaskan sebelumnya adalah mencapai 85%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 72,12 atau dapat dikategorikan baik, begitu juga dengan prosentase prestasi belajar mencapai 87,8% dan angka tersebut termasuk kategori baik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	72
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	-----------

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****LAMPIRAN**

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

1. Materi siklus I
2. Lembar post tes siklus I
3. Kunci jawaban post tes siklus I
4. RPP siklus I
5. Daftar Nilai Hasil Kegiatan Belajar Mengajar
6. Materi siklus II
7. Lembar post tes siklus II
8. Kunci jawaban post tes siklus II
9. RPP siklus II
10. Daftar Nilai Hasil Kegiatan Belajar Mengajar
11. Lembar observasi siswa siklus I, II
12. Lembar observasi guru siklus I, II
13. Dokumentasi

LAMPIRAN B

1. Surat izin penelitian
2. Kartu konsultasi skripsi
3. Surat tugas pembimbing

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang biasa disingkat dengan IPS sangatlah penting dalam pembelajaran di jenjang SD/MI. Hal ini dapat dilihat dari salah satu tujuan adanya mata pelajaran IPS, yaitu :

1. Dengan mempelajari IPS para siswa diharapkan dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Selain itu para siswa juga diharapkan agar memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, dapat memecahkan masalah, serta dapat mempunyai ketrampilan dalam kehidupan sosial.¹

Namun dalam kenyataannya, dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas 3 MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, bahwa dalam pembelajaran IPS guru masih banyak menempatkan siswa sebagai obyek dan bukan sebagai subyek didik. Disamping itu, guru masih kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara menyeluruh, kritis, kreatif, objektif, dan logis. Sehingga pengalaman yang siswa dapat masih sangat minim.

Dalam proses pembelajaran IPS di kelas 3 tersebut, guru juga masih hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar, yang mengakibatkan respon dan minat para peserta didiknya kurang bersemangat dan malas dalam

¹ Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 194.

mengikuti pelajaran IPS. Dalam proses pembelajarannya guru juga masih jarang menggunakan media atau metode pembelajaran yang bervariasi dalam pelajaran IPS, sehingga kurang menarik perhatian siswa yang mengakibatkan pemahaman dan penguasaan materi siswa cenderung rendah. Dan akhirnya berdampak pula pada hasil belajar siswa, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang maksimal.

Dari hasil observasi awal dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III MI. Islamiyah masih belum maksimal. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih dibutuhkan suatu media atau metode pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan untuk siswa. Dalam hal ini dengan menggunakan metode *role playing*, diharapkan siswa bisa lebih aktif, kreatif, serta dapat menguasai pengetahuan mata pelajaran IPS, sehingga permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dapat diatasi. Adapun dalam penelitian ini peneliti membatasi materi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung, materi jual beli menjadi pilihan sebagai materi yang akan digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam menggunakan metode *role playing* pada materi jual beli diharapkan siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan menggunakan metode ini para siswa bisa langsung terjun untuk memerankan langsung kegiatan jual beli, serta dapat menjadikan pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Sehingga para siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan hasil belajar siswa pun bisa semaksimal mungkin. Karena salah

Adapun metode *Role Playing* atau disebut juga dengan Bermain peran adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu memerankan perilaku orang lain. Metode bermain peran ini melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Yang mana para siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama temannya melakukan peran terbuka.³

² S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 1992), 35.

³ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompoetensi* (Jakarta : Gaung Persada Press, 2005), 76.

Dari sinilah peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI JUAL BELI MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* SISWA KELAS III MI. ISLAMIYAH GELURAN SIDOARJO”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- ### C. Tindakan Yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan hasil belajar IPS pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo di atas adalah dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Dengan menggunakan Metode ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan metode *Role Playing* pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada materi Jual beli dengan menggunakan metode *Role playing* kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan dibatasi pada hal-hal tersebut di bawah ini:

1. Subjek penelitiannya adalah pada siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo semester ganjil tahun ajaran 2011-2012, sebanyak 2 kali pertemuan, tiap pertemuan 2 jam pelajaran (dua RPP).
2. Implementasi (pelaksanaan) pendekatan kontekstual dalam penelitian ini menggunakan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Jual Beli kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat mengetahui suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas III MI.Islamiah Geluran Sidoarjo.
- b. Guru mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem pengajarannya sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan.
- c. Kendala-kendala yang dihadapi saat penelitian sangat membantu untuk meningkatkan pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Siswa

- a. Dalam proses belajar mengajar, keaktifan siswa dapat meningkat.
- b. Siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS.
- c. Siswa dapat memperoleh pembelajaran langsung yang lebih bermakna sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan berkesan dan materi akan mudah dipahami dengan baik.
- d. Hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

3. Bagi Sekolah

Adapun manfaat bagi sekolah tersebut adalah dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan. Sehingga guru dapat memvariasi proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode yang lebih menyenangkan.

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual, akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak. Perubahan kelakuan karena mabuk bukanlah hasil belajar. Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan bentuk pertumbuhan dan perkembangan dalam diri seorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Seorang dikatakan belajar apabila di asumsikan dalam diri seorang tersebut mengalami suatu proses kegiatan belajar yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Dijelaskan pula bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang menghasilkan atau membuat suatu perubahan tingkah laku yang ada dalam

10

a. Tipe hasil belajar bidang kognitif

1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Pengetahuan hafalan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata “knowledge” dari Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

Tipe hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar yang lainnya. Namun demikian, tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Setidak-tidaknya pengetahuan hafalan merupakan kemampuan terminal untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.

2) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe hasil belajar pengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, *pemahaman terjemahan*, yakni kesanggupan memahami makna yang

terkandung di dalamnya. Kedua, *pemahaman penafsiran*, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Ketiga *pemahaman ekstrapolasi*, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, atau memperluas wawasan.

3) Tipe hasil belajar penerapan (aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum, rumus.

4) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

5) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

1) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Bagaimana cara orang tua tersebut mendidik, mengawasi, serta memberi semangat tuk belajar kepada anaknya..

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak

c. Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan agar dapat terwujud. Bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar suatu tindakan dapat dilakukan pada masa yang akan datang. Selain kecerdasan bakat merupakan faktor yang menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar. Belajar pada bidang yang sesuai dengan bakatnya akan memperbesar kemungkinan seseorang untuk berhasil.

d. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri anak untuk melakukan sesuatu tindakan. Besar kecilnya motivasi banyak dipengaruhi oleh kebutuhan individu yang ingin dipenuhi. Ada dua macam motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan. Sedangkan, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan dari luar atau motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, misalnya angka, ijazah, tingkatan, hadiah, persaingan, pertentangan, sindiran, cemoohan dan hukuman. Motivasi ini tetap diperlukan di sekolah karena tidak semua pelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.¹⁶

c) S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.¹⁷

Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Dengan bertolak dari uraian di depan, kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa dan siswi. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS itu.¹⁸

Ketrampilan sosial meliputi kehidupan dan bekerjasama, belajar memberi dan menerima tanggungjawab, menghormati hak orang lain, membina kesadaran sosial. Pengajaran ketrampilan sosial tidak saja terbatas pada IPS tetapi meliputi juga kegiatan-kegiatan dari seluruh program sekolah. Pengembangan ketrampilan kehidupan sosial ini adalah penting dalam program IPS di tingkat dasar.

2) Study skill and work habits

Ketrampilan belajar dan kebiasaan bekerja, harus dikembangkan pada anak didik, seperti ketrampilan pengumpulan data membuat laporan, merangkum dan sebagainya.

3) *Group work skill*

Ini maksudnya ketrampilan bekerja kelompok, seperti menyusun rencana dan memimpin diskusi, melihat pekerjaan bersama.

4) *Intellectual skill*

Ketrampilan ini diasosiasikan dengan berbagai aspek pemikiran, meliputi penggunaan aplikasi dari pendekatan yang rasional dari pemecahan masalah. Kebutuhan untuk mengembangkan pemikiran yang kritis dari anak didik merupakan tujuan dari IPS.¹⁹

¹⁹ Alma, Bukhori. Harlasgunawan. *Hkikat Dasar Studi Sosial* (Bandung : CV. Sinar Baru, 1987), 202-203.

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode

Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode dapat pula diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.²⁰ Metode mengajar juga dapat diartikan sebagai kata yang digunakan untuk menandai serangkaian kegiatan yang diarahkan oleh guru yang hasilnya adalah belajar pada siswa, pendapat ini dikemukakan oleh Edgar B. Wesley dan Stanley P. Wronski.²¹ Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses belajar dan mengajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik kalau siswa banyak aktif dibandingkan dengan

²⁰ Abdul Aziz Wahab. *Metode dan Model-model Mengajar* (Bandung : Alfabeta, 2009), 83.

²¹ Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar*.....84.

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dimana dalam proses penelitian tersebut peneliti ikut terjun langsung ke lapangan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar bersama guru kolaborasi yang telah ditentukan. Sebagaimana yang telah dilakukan pada saat penelitian tindakan kelas siswa kelas III di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, peneliti berperan sebagai pengajar, sedangkan guru kolaborasi tersebut berperan sebagai observer peneliti dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Tindakan Kelas atau PTK memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK (guru) mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Diimplementasikan dengan benar, artinya sesuai dengan kaidah-kaidah PTK. Upaya PTK diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar (*Learning culture*) di kalangan para guru. PTK menawarkan peluang sebagai

Melalui PTK guru dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi, pengelolaan kelas yang dinamis dan kondusif, serta penggunaan media dan sumber belajar yang tepat dan memadai. Melalui PTK juga masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pendidikan dan pembelajaran yang inovatif dan hasil belajar yang lebih baik, dapat diwujudkan secara sistematis. PTK menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan pendidik dan tenaga kependidikan lainnya sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kolaboratif.²⁷

²⁷ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2011), 5.

bagaimana tindakan akan dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses yang dijalankan.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan (*acting*), tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.

3. Pengamatan

Yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini guru berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.²⁹

B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi : tempat penelitian, waktu penelitian, dan siklus PTK :

²⁹Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas.....* 17.

a. Tempat Penelitian

Penelitian atau lokasi PTK ini dilakukan di kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, peneliti memilih memilih kelas ini karena dilihat dari hasil observasi awal bahwa kelas tersebut hasil belajar IPS masih belum sesuai maksimal dan masih butuh bimbingan dalam pembelajaran IPS.

b. Waktu Penelitian

c. Siklus PTK

Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa hasil belajar di kelas ini masih perlu ditingkatkan sesuai dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan Strategi Pembelajaran belum pernah dilaksanakan di sekolah tersebut.

C. Variabel Yang Diselidiki

Variabel yang menjadi sasaran dalam PTK ini adalah peningkatan hasil belajar dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Inkuiri pada mata pelajaran IPS kelas III. Di samping variabel tersebut masih ada beberapa variabel yang lain yaitu :

1. Variable Input : Siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.
2. Variable Proses : Penerapan Metode *role playing*
3. Variable Out put : Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan berupa :

1. Rencana Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran, mata pelajaran IPS dengan harapan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dalam perencanaan penelitian dilakukan kegiatan antara lain :

- a. **Persiapan pelaksanaan PTK**

Dalam persiapan pelaksanaan PTK ini peneliti meminta izin terlebih dahulu kepada pihak lembaga sekolah yang akan di tempati, bahwa peneliti akan melakukan penelitian PTK yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran yang telah dipilih.

b. Persiapan partisipan

Melakukan konsolidasi dengan guru tentang tata cara melakukan penelitian :

- a) Penyusunan instrumen dan skenario penelitian
- b) Menyiapkan alat peraga yang digunakan dalam penelitian

d. Menyusun rencana tindakan

Tindakan yang akan diberikan adalah berupa metode *role playing*, dan bidang pengembangan yang diharapkan dapat meningkat adalah aspek Afektif, kognitif dan psikomotorik, diantara aspeknya meliputi mengolah perolehan hasil belajar.

2. Pelaksanaan Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu dengan siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, pada masing-masing siklus terdiri dari kegiatan sebagai berikut :

a. Perencanaan

- 1). Menyusun RPP siklus I yang difokuskan pada perencanaan langkah-langkah perbaikan atau skenario tindakan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi jual beli. Dalam rencana perbaikan pembelajaran ini peneliti menggunakan metode *role playing*.
- 2). Menyiapkan bahan ajar, lembar kerja siswa (LKS) yang akan digunakan oleh siswa pada proses pembelajaran
- 3). Menyiapkan instrument pengumpulan data yaitu :
 - a). Lembar pengamatan aktivitas siswa selama melaksanakan penugasan.
 - b). Lembar tes akhir pembelajaran
- 4). Merencanakan aspek-aspek yang diamati dan dinilai dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran, yaitu persiapan, kejelasan materi, pengorganisasian, latihan dan bimbingan, dan penutup.
- 5). Merencanakan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian ini keberhasilan pembelajaran ditetapkan apabila 85% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 65 (sesuai dengan nilai minimal yang telah ditentukan guru pada pelajaran IPS)

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu sebagai berikut :

Dalam RPP siklus I ini telah ditentukan Standar Kompetensi yang diambil yaitu: Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Sedangkan Kompetensi Dasar yang telah dipilih yaitu: Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

Dan berikut rincian kegiatan inti yang akan dilaksanakan dalam penelitian:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
2. Guru memberi sedikit pengantar penjelasan tentang kegiatan jual beli.
3. Guru memberi beberapa pertanyaan-pertanyaan pada siswa tentang seputar jual beli, seperti contoh nya: Siapa diantara kalian yang pernah pergi ke pasar? Kegiatan apa sajakah yang kalian lakukan ketika di pasar? Apa sajakah syarat-syarat yang harus ada dalam jual beli?, dan lain sebagainya.
4. Setelah diajukan beberapa pertanyaan pada siswa, guru mengintruksikan pada siswa untuk mempraktikkan aktivitas jual beli di depan kelas bersama kelompoknya. Supaya siswa dapat mengetahui aktifitas apa saja yang terjadi dalam kegiatan jual beli.

ketuntasan belajar siswa dalam menguasai materi. Instrumen ini dibuat oleh peneliti kemudian dikonsultasikan kepada teman sejawat yang bersangkutan. Tes evaluasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran. Tes ini dilakukan di akhir pembelajaran.

2). Lembar pengamatan saat pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Serta digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Angket ini diisi oleh peneliti dan dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan dalam proses observasi dikumpulkan serta dianalisis. Dari analisis tersebut, tim peneliti melakukan refleksi diri apakah pembelajaran IPS tentang materi pemahaman kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas III semester ganjil di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Dari hasil tersebut guru merancang tindakan untuk siklus yang ke dua.

(kolaborator) melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah di rencanakan di dalam RPP yaitu Guru melaksanakan pembelajaran IPS masih tentang materi yang sama yaitu memahami kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *role playing* berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

c. Pengamatan/Obserasi

Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* seperti pada siklus pertama.

d. Refleksi

Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua seperti pada siklus pertama, serta menganalisis untuk membuat kesimpulan atas pelaksanaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pada materi kegiatan jual beli MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data dalam PTK ini adalah :

a. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar

b. Guru Kolaborator

Untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi metode *role playing* dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

c. Teman sejawat/ kolaborator

Teman sejawat/kolaborator dimaksudkan sebagai sumber data untuk melihat implementasi PTK secara komprehensif, baik dari sisi siswa kelas III MI. Islamiyah maupun guru IPS kelas III MI. Islamiyah.³⁰

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin agar bisa mendapatkan data yang benar-benar valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1) Observasi

Adalah proses pengamatan atau pengindraan langsung terhadap kondisi, situasi, proses, dan perilaku disaat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) dan penerapan metode *role playing* yang dilaksanakan guru dan peneliti.

Hal-hal yang diamati meliputi :

a) Aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*279

2) Lembar pengamatan (Penilaian Afektif dan Psikomotor) dalam kelompok.

a) Keaktifan dalam kelompok

b) Antusias

c) Kekompakan

d) Disiplin

e) Kreatifitas

Sedangkan penilaian psikomotor siswa adalah, kekompakan dalam mendiskusikan materi dalam masing-masing kelompok.

3) Tes hasil belajar

Pengambilan data dengan cara tes hasil belajar yaitu menghendaki jawaban atas prestasi belajar siswa pada saat diterapkan metode *role playing*. Dalam menggunakan tes, peneliti menggunakan

instrumen berupa seperangkat soal – soal tes. Tes tertulis dapat dibagi dua yaitu :

a) *Pre tes*

Pre tes dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. *Pre tes* ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan.

b) Post tes

Post tes diberikan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan.

Dalam melaksanakan tes tulis ini peneliti menggunakan evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran yakni menggunakan *Post Tes*.

4) Dokumentasi

Dokumen adalah laporan tertulis tentang suatu peristiwa yang isinya terdiri dari penjelasan dan pemikiran terhadap peristiwa tersebut. Dokumen terdiri atas buku-buku, surat, dokumen resmi, dan foto. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada pada lembaga sekolah sebagai penunjang data.

Pada penelitian ini data yang didapatkan itu belum berarti apa-apa sebab data tersebut masih merupakan data mentah. Untuk itu diperlukan teknik menganalisa data agar bisa ditafsirkan hasilnya sesuai dengan rumusan masalah.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan perumusan masalah yang telah diajukan sehingga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu:

1. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisa secara deskriptif. Misalnya mencari nilai rata-rata, presentase keberhasilan belajar, dll.
2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran kenyataan atau fakta sesuai data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.³¹

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tulis pada setiap akhir siklus.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut :

³¹ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*....., 128.

- a. Dokumentasi : kehadiran siswa
- b. Observasi : hasil observasi

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi. Dalam hal ini yang menjadi kolaborator (guru yang bersangkutan) adalah guru mata pelajaran IPS kelas III MI.Islamiyah Geluran Sidoarjo. Selain menjadi kolaborator, guru juga berperan sebagai observer bersama-sama dengan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Mereka bertanggungjawab penuh penelitian tindakan kelas ini. Peneliti dan kolaborator terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus penelitian yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus, sebagaimana pemaparan berikut ini:

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan di kelas III yang terdiri dari 33 siswa, 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki pada hari Jum'at, 09 Desember 2011 jam pelajaran pertama dan kedua dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Siklus I merupakan proses pembelajaran IPS dengan pokok bahasan Jual Beli dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi ajar, lembar evaluasi siswa, instrument kegiatan guru dan siswa, instrument penelitian, serta alat-alat pengajaran yang mendukung.

Pelaksanaan praktik memerankan kegiatan jual beli berjalan cukup baik, akan tetapi masih ada beberapa anak yang masih kurang ikut berpartisipasi ketika kegiatan jual beli berlangsung. Selama kegiatan bermain peran berlangsung guru memantau siswa dan memberikan bimbingan pada siswa saat mempraktikkan kegiatan jula beli. Setelah praktik jual selesai siswa melakukan diskusi dan guru pun berkeliling melakukan bimbingan kepada siswa/kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi selesai dilakukan, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Dari 4 kelompok tersebut, presentasi hasil diskusi dilakukan oleh masing-masing kelompok secara bergantian.

Adapun hasil pembelajaran yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut. Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah :

1. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas guru, dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan 73,1% berada dalam kategori baik. Ini berarti bahwa kriteria keberhasilan aktifitas guru

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi ajar, lembar evaluasi siswa, instrument kegiatan guru dan siswa, instrument penelitian, serta alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pada kegiatan inti diawali dengan penjelasan secara umum dari guru tentang kegiatan jual beli. Kemudian dilanjutkan dengan memainkan peran kegiatan jual beli, namun dalam siklus II ini siswa melakukan kegiatan jual beli langsung diajak ke lapangan, yakni di kantin sekolah dengan kerjasama penjual di kantin. Pembagian kelompok pada siklus II sama dengan pembagian kelompok pada siklus I. Yang mana dalam siklus II kelas dibagi kedalam 4 kelompok yang heterogen, yang mana 3 kelompok terdiri 8 siswa dan 1 kelompok terdiri dari 9 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam serta berasal dari latar belakang keluarga yang berbeda.

Pelaksanaan praktik yakni memerankan kegiatan jual beli berjalan sangat baik, hal ini dikarenakan para siswa sudah banyak yang memahami tata cara kegiatan jual beli yang pernah dilakukannya di dalam kelas pada siklus I yang lalu. Guru juga lebih terfokus membimbing siswa dalam menjalankan tugasnya. Setelah praktik kegiatan jual beli selesai semua

siswa mendiskusikan apa yang telah terjadi selama kegiatan bermain peran jual beli berlangsung bersama kelompoknya masing-masing.

Kemudian setelah diskusi selesai, presentasi hasil diskusi kelompok dilakukan dengan cara guru mempersilahkan kelompok yang bersedia secara sukarela untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan agar mengacungkan jarinya, semua kelompok sangat antusias, semua aktivitas dan presentasi siswa pada saat siklus II juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang menanggapi kelompok yang melakukan presentasi.

c. Refleksi

1. Hasil pengamatan peneliti terhadap aktifitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada metode *Role Playing*, telah mencapai kriteria keberhasilan yakni prosentse yang dihasilkan mencapai 90,4 % berada dalam kategori **sangat baik**. Ini berarti bahwa kriteria keberhasilan aktifitas guru IPS dalam pembelajaran pada siklus II telah berhasil sangat baik (data bisa dilihat dalam tabel 4.2 pada hal. 62).
2. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sudah mencapai peningkatan yang sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan aktifitas siswa pada saat mempraktikkan kegiatan jual beli. Siswa sudah mampu membangun kerja sama dalam kelompoknya dengan baik dalam memerankan kegiatan jual beli.

Dari hasil observasi siklus II yang dilakukan oleh peneliti terhadap aktifitas belajar siswa jumlah skor yang diperoleh 26 dan skor maksimalnya adalah 28. Dengan demikian hasil prosentase skor adalah 92,8 %, yang berarti aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berada dalam kategori **sangat baik**. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan, dan berinteraksi dengan teman lainnya. Pada siklus kedua, aktifitas siswa mengalami peningkatan dimana indikator penilaian semuanya dilakukan dengan baik dan berada pada kualifikasi **baik** dan **sangat baik**.

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktifitas Guru
Selama Proses Pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*

NO	Aspek yang diamati	Siklus I				Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Guru memberi gambaran tentang materi jual beli di awal		√					√	

	pelajaran.								
2.	Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi jual beli.			√					√
3.	Guru memberi pertanyaan-pertanyaan pada siswa seputar jual beli..		√					√	
4.	Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok.				√				√
5.	Guru memberi penjelasan tentang kegiatan jual beli.		√					√	
6.	Guru menginstruksikan siswa untuk bermaian peran kegiatan jual beli.			√					√
7.	Guru menginstruksikan siswa untuk berdiskusi tentang kegiatan jual beli.				√				√
8.	Guru menginstruksikan siswa			√					√

	untuk menceritakan kembali kegiatan jual beli.								
9.	Guru mengajak siswa menyimpulkan aktivitas yang telah dilakukan selama kegiatan jual beli.			√				√	
10	Guru menginstruksikan pada tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya.			√					√
11.	Guru memberikan lembar soal untuk siswa.				√				√
12.	Guru menyimpulkan materi yang sedang berlangsung.		√					√	
13.	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siswa tetap rajin belajar.			√					√
Jumlah		38				47			
Rata-rata		2,9				3,6			
Prosentase (%)		73,1 %				90,4 %			

Keterangan 1 :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Keterangan 2 :

- Skor maksimum adalah 52
- Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai perolehan akhir} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I jumlah skor yang diperoleh 38 sedangkan skor idealnya adalah 52 dengan prosentase 73,1 %. Ini menunjukkan masih belum sesuai dengan harapan karena indikator keberhasilan tercapai bila aktivitas guru mencapai 85%.

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan dengan perolehan skor 47 dengan prosentase 90,4 %, sedangkan skor idealnya adalah 52. Yang berarti aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berada dalam kategori **sangat baik**. Dalam proses pembelajaran berlangsung guru lebih mengarahkan untuk membimbing dan memantau siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. Sehingga pada siklus kedua, aktifitas guru mengalami peningkatan di mana indikator penilaian semuanya dilakukan dengan baik dan berada pada kualifikasi **baik** dan **sangat baik**.

4. Data Hasil Belajar (Tes)

Tahap penyajian data hasil belajar materi jual beli mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* setelah dilakukan pengumpulan data sesuai prosedur, langkah selanjutnya adalah penyajian data hasil penelitian sesuai dengan tes yang dilakukan.

Tabel 4.3
 Nilai Evaluasi Siklus I dan II Siswa Kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo
 Selama Proses Pembelajaran menggunakan Metode *Role Playing*

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Siklus I	Siklus 2
1	Lukman Hadi	30	50
2	Dongga Prasetyo	80	65
3	Ach.Aadityo Sugeng N.	60	70
4	Ainun Rochmansyah F.	90	85
5	Arif Hidayatullah	70	75
6	Atsabita Nurizzainiyah	25	50
7	Dea Pitriya	60	70
8	Dimas Richad	45	65
9	Dinda Septi Ariyana	40	60
10	Dwi Sagita Putri	45	65
11	Eka Aprilia	35	65
12	Embun Setiya	85	90
13	Fadilatul Hamidhah	70	65
14	Farikha Auliza	100	85

pemahaman tentang kegiatan jual beli siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan siklus II) yaitu masing-masing 66,6% dan 87,8%. Pada siklus II hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai (data bisa dilihat dalam tabel 4.3 pada hal. 66).

Dengan meningkatnya hasil belajar siswa dapat diartikan bahwa pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan jual beli dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo telah berhasil karena telah mencapai indikator penelitian yang telah ditentukan.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini tentang penggunaan metode *Role Playing* materi jual beli mata pelajaran IPS kelas III MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo, bahwa :

1. Dengan menggunakan metode *Role Playing* di MI. Islamiyah Geluran Sidoarjo ternyata hasil hasilnya sangat baik bila di terapkan pada siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan respon para siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran ketika di terapkan metode *Role Playing*, dimana siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa lebih dapat berkomunikasi dan bekerja sama serta berinteraksi sesama teman lainnya dengan baik. Sehingga hal ini berdampak pula pada hasil belajar siswa yang semakin meningkat dengan adanya penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun langkah-langkah dalam penerapan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar.
 - Guru mengintruksikan pada tiap kelompok untuk mempraktikkan kegiatan jual beli secara bergantian anatar kelompok, sementara kelompok lain bertugas menjadi pengamat.

pembelajaran tersebut. Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa juga bisa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Hendaknya metode *Role Playing* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Karena metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

